

**BERMAIN MUSIK KREATIF  
UNTUK MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF  
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



Oleh :

**Safira Yusi Iradah**

**201310230311336**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

**BERMAIN MUSIK KREATIF  
UNTUK MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF  
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai  
salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Psikologi**



**Oleh :**

**Safira Yusi Iradah  
201310230311336**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. JudulSkripsi : Bermain Musik Kreatif untuk Menurunkan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar
2. NamaPeneliti : Safira Yusi Iradah
3. NIM : 201310230311336
4. Fakultas : Psikologi
5. PerguruanTinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. WaktuPenelitian : 12 -15 Desember 2016

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 3 Februari 2017

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Ari Firmanto, S.Psi., M.Si

Anggota Penguji : (1) Siti Maimunah, S.Psi, M ( )  
(2) Zainul Anwar, M.Si ( )

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Latipun, M.Kes

Ari Firmanto, S.Psi., M.Si

Malang, 18 Februari 2017

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dra. Iswinarti, M.Si

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Safira Yusi Iradah

Nim : 201310230311336

Fakultas/ Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Bermain Musik Kreatif untuk Menurunkan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/ skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang – undang yang berlaku.

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Malang, 18 Februari 2017  
Yang menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Safira Yusi Iradah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Metode Bermain Musik Kreatif untuk Menurunkan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam proses Penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Dra.Iswinarti, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Latipun, M.Kes. dan Ari Firmanto, S.Psi., M.Si selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berguna hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Yuni Nurhamida, S.Psi., M .Si., selaku Ketua Program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah banyak mendukung dan memberi pengarahan
4. Yudi Suharsono, S.Psi., M. Si., selaku Pembantu Dekan 1 Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus dosen wali yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan dan proses skripsi ini.
5. Ayah dan Ibu tercinta, Djatmiko T. Wibowo dan Titik Fauziyah yang tidak pernah lupa menyelipkan nama penulis dalam setiap doa – doanya serta curahan kasih sayang yang tiada tara. Hal ini merupakan kekuatan besar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam perkuliahan dan proses skripsi ini
6. Saudara – saudariku tercinta, Mahaddiyah Rahmi, SE., Intan Kamila Adiba, calon ST dan Muhammad Mursyidan Haidar Aisy. Terimakasih atas segala dukungan dan curahan kasih sayang yang diberikan.
7. SD Muhammadiyah 1 Jember jalan mastrip no.02 Jember, kepada Ibu Kepala Sekolah beserta pengurus dan adik – adik kelas 4 dan 5 di SD Muhammadiyah yang telah memberikan ijin dan bersedia menjadi subjek penelitian
8. Teman – teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2013 kelas E yang selalu memberikan semangat dan juga membantu proses skripsi ini.
9. Laboratorium Psikologi beserta rekan – rekan asisten, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari tidak satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran dmei perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 18 Februari 2017  
Penulis

Safira Yusi Iradah



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Intisari .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Perilaku Agresif .....	5
B. Bermain Musik Kreatif .....	6
C. Bermain musik Kreatif dan Perilaku Agresif.....	7
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan penelitian .....	8
B. Subjek penelitian.....	9
C. Variabel dan instrument penelitian .....	9
D. Prosedur penelitian.....	9
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	 <b>11</b>
<b>BAB V DISKUSI .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB VI SIMPULAN DAN IMPLIKASI .....</b>	<b>15</b>
<b>REFERENSI.....</b>	<b>16</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi Subjek.....	11
Tabel 2. <i>Independent Sampel t-test</i> .....	12
Tabel 3. Paired sample t-test .....	12

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Eksperimen .....	8
Gambar 2. Alur Pelaksanaan Bermain musik kreatif .....	10

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Asumsi.....	19
Lampiran 2. Uji Hipotesa.....	23
Lampiran 3. Uji Hipotesa Lanjutan.....	25
Lampiran 4. Data Pretest.....	28
Lampiran 5. Data Posttest .....	31
Lampiran 6. Skala Pretest .....	34
Lampiran 7. Skala Post Test.....	39
Lampiran 8. Sebaran Item.....	45
Lampiran 9. Dokumentasi.....	47



# **BERMAIN MUSIK KREATIF UNTUK MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Safira Yusi Iradah**

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

[safirairadah@gmail.com](mailto:safirairadah@gmail.com)

Perilaku agresif diartikan sebagai perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk melukai seseorang baik secara fisik maupun verbal maupun merusak barang – barang. Perilaku agresif yang dilakukan siswa sekolah dasar menjadi perhatian penting didunia pendidikan saat ini. Karena mengingat diusia mereka yang seharusnya berperilaku baik serta sopan terhadap guru kini mulai hilang. Tingginya perilaku agresif tersebut dapat diatasi, salah satunya dengan Bermain Musik Kreatif. Beberapa penelitian telah terbukti dapat membantu siswa dengan masalah perilaku seperti hiperaktif dan perilaku agresif melalui bermain musik instrumen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain musik kreatif terhadap perilaku agresivitas pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre – Post test Control Grup Design* dengan subjek penelitian siswa siswi kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah 1 Jember sebanyak 58 siswa. Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh bermain musik kreatif terhadap perilaku agresif *posttest* nilai  $t(27) = (-.986)$ .  $p = .329 > .05$ , Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain musik kreatif tidak dapat menurunkan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar  
Kata kunci: Bermain Musik Kreatif, Perilaku Agresif

*Aggressive behavior is defined as behavior that is done intentionally to hurt someone physically or verbally or damage of goods. Aggressive behavior do elementary school students is an important concern in the world of education today. Because of their age should remember well behaved and respectful towards teachers now beginning to disappear. The high aggressive behavior can be overcome, one with Creative Music Playing. Several studies have shown to help students with behavioral problems such as hyperactivity and aggressive behavior through play musical instruments. The purpose of this study was to determine the effect of creative music playing on the behavior of aggressiveness in primary school students. This research is experimental research design Pre - Post test Control Group Design with research subjects students grades 4 and 5 SD Muhammadiyah 1 Jember as many as 58 student. The results showed no influence on the creative music playing aggressive behavior posttest value of  $t(27) = (-.986)$ .  $p = .329 > .05$ , It can be concluded that playing creative music can not lower aggressive behavior in elementary school students.  
Keyword: Creative Music Playing, Aggressive behavior*

Perilaku agresif menjadi perhatian penting saat ini khususnya perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa di sekolah dasar. Banyak siswa sekolah dasar yang melakukan perilaku agresif baik terhadap guru maupun kawan sebaya. Telah banyak kasus dimana siswa membantah bahkan melawan guru. Seperti yang terjadi disalah satu sekolah dasar di Jakarta dimana salah seorang siswa berusaha melawan guru secara fisik maupun verbal kepada guru yang berusaha menasehati siswa tersebut. Dalam video yang diunggah oleh (Anggita, 2016), terlihat seorang siswa berusaha memberontak kepada guru yang sedang menasehatinya. Namun, siswa tersebut mengolok – olok guru tersebut dan hendak memukul sang guru (detik.com, 21-10-2016). Kasus lain di Sulawesi Selatan seorang siswi sekolah dasar (SD) 3 Baranti yang berinisial RN (12) diduga meninggal dunia akibat dianiaya oleh teman satu kelasnya. Peristiwa tersebut terjadi pada Kamis (3/11) dan korban meninggal dua hari kemudian setelah sempat dibawa ke Puskesmas Baranti, Sindrap, Sulawesi Selatan. Pelaku yang berinisial MR alias LK (12) mengaku menganiaya korban lantaran kesal telah dilaporkan korban kepada guru dan mendapatkan hukuman. Korban dipukuli sepulang sekolah dan akibatnya korban memar disekujur tubuh (iwartid, 2016). Tidak hanya itu banyak media memberitakan kasus dimana siswa melaporkan guru karena dinilai melakukan tindak kekerasan pada siswa. Seperti yang terjadi pada Mubasysyir seorang guru Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 2 Sinjai, Sulawesi Selatan ditahan polisi karena dituding telah melakukan penganiayaan terhadap siswanya. Dia dilaporkan orang tua siswa berinisial SA hanya gara – gara menggunting rambut SA yang bergaya punk. Jika kita telusuri lebih dalam guru terpaksa melakukan tindak kekerasan tersebut dikarenakan siswa sendiri yang melakukan kesalahan dan guru hanya berusaha memberi peringatan kepada siswa, namun siswa justru menentang dan menunjukkan sikap tidak hormat pada guru. Hal ini yang menjadi dilema di dunia pendidikan sekarang ini. Apabila guru berusaha menindak tegas kesalahan siswa guru dianggap melakukan tindakan kekerasan. Namun apabila dibiarkan guru akan menjadi pihak yang disalahkan atas pendidikan di sekolah.

Perilaku agresif juga terjadi di salah satu sekolah dasar di Malang yang peneliti observasi khususnya pada siswa kelas 4. Siswa tidak memiliki rasa hormat terhadap guru, membuat keributan dikelas, berkelahi, melanggar peraturan sekolah, berkata tidak sopan, tidak memperhatikan guru ketika guru menerangkan, dan lain – lain. Peran guru di sekolah dirasa kurang dalam menangani siswa yang melakukan perilaku agresif. Guru kurang mengenali karakteristik siswa sehingga guru kurang mendalami penyebab siswa melakukan tindakan tersebut. Selain guru, orang tua juga masih dirasa kurang dalam memantau perkembangan anak mereka. Orang tua dinilai kurang memantau kegiatan anak baik di sekolah ataupun di rumah. Hal ini yang kemudian menyebabkan siswa yang melakukan tindakan agresivitas dianggap siswa yang nakal oleh para guru di sekolah. Selain itu perilaku agresivitas yang dilakukan oleh siswa semakin meningkat.

Beberapa siswa diduga menjadi penyebab dari perilaku agresif yang terjadi di kelas 4 tersebut. Perilaku agresif yang dilakukan antara lain seperti membuat keributan pada saat jam pelajaran, berkata tidak sopan dihadapan guru, mengolok – olok teman dengan nama orang tua, menjahili teman dan yang paling memprihatinkan beberapa siswa tersebut membuka rok siswi perempuan dan memploroti celana siswa laki – laki. (Sumber: Hasil Wawancara dengan Wali kelas 4)

Perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku yang secara sengaja dilakukan untuk melukai orang lain baik secara verbal atau non verbal atau menghancurkan barang (Atkinson, 1987). Pendapat lain mendefinisikan perilaku agresif sebagai setiap tindakan

mahluk yang ditujukan untuk menyerang dan menyakiti mahluk lainnya (Davidoff,1991). Perilaku agresif merupakan bentuk luapan emosi individu yang cenderung menentang, memberontak, marah, mengutamakan keinginan sendiri tanpa peduli dengan yang lainnya.

Perilaku agresif erat kaitannya dengan emosi. Dimasa kanak – kanak pertengahan dan akhir, anak – anak mengembangkan pemahaman regulasi diri terhadap emosi (Cunningham, Kliwer,& Garner,2009). Perubahan perkembangan dalam emosi sangat penting dalam perkembangan sosioemosi anak – anak. (Denham, Basset,& Wyaat,2007) menjelaskan perubahan yang penting dalam emosi semasa kanak – kanak menengah dan akhir yang salah satunya adalah meningkatnya kemampuan untuk menekan atau mengungkapkan reaksi – reaksi emosi yang negatif (perilaku agresi) seperti menurunkan kemarahannya ketika salah satu kawan menggangu dengan memukul atau tindakan lainnya.

Ada empat faktor yang mempengaruhi perilaku agresif yaitu : 1.) Faktor biologis, 2.) Sistem otak yang terlibat dalam agresi ternyata dapat memperkuat atau mengendalikan emosi, 3.) Kimia, 4.) Kedua Faktor belajar (Davidoff ,1991).

Sudah semestinya sebagai seorang siswa mematuhi peraturan dari sekolah dan bersikap hormat terhadap guru disekolah, tidak berkelahi, tidak membuat keributan di dalam kelas serta patuh terhadap guru di sekolah. Dan guru berperan aktif dalam penanganan siswa yang melakukan perilaku agresif serta, orang tua ikut bertanggung jawab dalam memperhatikan dan mengawasi perkembangan anak disekolah maupun di rumah. Peran guru serta orang tua sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan siswa terutama perkembangan sosioemosi. Di masa sekolah, siswa banyak belajar dari lingkungan baik lingkungan sekolah atupun lingkungan tempat merekatinggal. Sebab masa sekolah adalah masa dimana anak – anak lebih banyak meniru atau modeling dari apa yang mereka lihat.

Kebudayaan dan keluarga yang menganut standar mengenai agresi akan mempengaruhi tipe – tipe pelajaran yang dipelajari anak – anak disekolah (Davidoff,1991). Lebih lanjut dijelaskan bahwa orang tua yang agresif lebih sering mempunyai anak yang agresif juga (Davidoff,1991). Selain Davidoff, (Bandura,1925) menemukan formula yang diberi nama konsep *Reciprocal Determinism* dimana Bandura menyatakan bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan perilaku juga dapat mempengaruhi lingkungan. Penelitian yang pernah dilakukan Bandura terhadap anak taman kanak – kanak atau yang disebut *The Bobo Doll Studies* dimana dalam eksperimen tersebut anak – anak diperlihatkan perilaku agresif dari sebuah film yang menunjukkan orang dewasa melakukan perilaku agresif pada sebuah boneka. Dan hasilnya menunjukkan anak yang menonton film tersebut berperilaku agresif terhadap boneka sama seperti yang ada didalam film. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan berperan penting dalam pembentukan perilaku agresif pada anak. Jika anak tumbuh dilingkungan yang sering mempertontonkan tindak kekerasan atau agresif, anak akan tumbuh menjadi individu yang suka melakukan tindakan perilaku agresif pula. Pengawasan dari guru dan orang tua dibutuhkan dalam mengawasi apa saja yang ditonton dan diperdengarkan anak serta pergaulan anak disekolah.

Dari beberapa ulasan tersebut, peneliti kemudian memilih bermain musik kreatif karena beberapa penelitian terdahulu masih sedikit yang menggunakan bermain musik kreatif terlebih terhadap perilaku agresif pada siswa sekolah dasar. Selain itu dengan menggunakan bermain musik membuktikan mampu mempengaruhi emosi seseorang yang berdampak pada penurunan perilaku agresif.

Beberapa penelitian terdahulu telah berhasil mengungkap bahwa musik memiliki dampak yang baik bagi penurunan perilaku agresif individu. Selain itu bermain dengan menggunakan musik dianggap memiliki pengaruh terhadap tubuh dan jiwa manusia. bahwa musik berpengaruh terhadap manusia secara fisiologis, psikologis dan spritual serta musik dapat menjadi alat bantu untuk mengembangkan kecerdasan manusia, dengan kata lain musik berpengaruh terhadap otak dan emosi manusia. Intervensi dengan menggunakan musik telah terbukti membantu siswa dengan masalah perilaku melalui bermain instrumen dan suara efektif mengurangi masalah emosional seperti hiperaktif dan perilaku agresif (Jackson, 2003). Selain Jackson, tokoh lain juga menjelaskan bahwa penelitian terapi musik menghasilkan emosi dan perilaku positif dari berbagai variasi musik sesuai dengan keterampilan sosialisasi anak – anak (Handerson, 1983).

Bermain musik kreatif itu sendiri adalah seni menyusun nada atau suara untuk menciptakan suatu komposisi musik dengan ide atau gagasan baru. Dari intervensi yang diberikan berupa bermain musik kreatif dimana intervensi ini merupakan proses belajar yang diharapkan mampu mengubah atau adanya perubahan perilaku subjek dari sebelum diberikannya intervensi dengan sesudah diberikannya intervensi, sehingga pada peserta terjadi proses belajar ke arah yang lebih positif.

Perilaku agresif yang dibiarkan terus menerus akan membuat siswa atau anak tumbuh sebagai orang yang menyukai kekerasan dan siswa atau anak akan dijauhi teman sebayanya dan sudah seharusnya sebagai seorang siswa harus hormat dan berperilaku baik serta menaati peraturan sekolah. Oleh sebab itu terapi bermain musik kreatif dipilih untuk melihat pengaruhnya terhadap perilaku agresivitas pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh pemberian bermain musik kreatif terhadap perilaku agresif pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain musik kreatif terhadap perilaku agresif pada siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian yaitu mendapatkan usulan model intervensi pada siswa sekolah dasar dalam menurunkan perilaku agresif yang bisa diterapkan di sekolah lainnya dengan tujuan yang sama. Juga mengajarkan dan memberikan wawasan kepada siswa bentuk – bentuk perilaku agresivitas dan dampaknya sehingga siswa dapat mengenali dirinya.

### **Perilaku Agresif**

(Bandura, 1925) menemukan formula yang diberi nama konsep *Reciprocal Determinism* dimana Bandura menyatakan bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan perilaku juga dapat mempengaruhi lingkungan. Penelitian yang pernah dilakukan Bandura terhadap anak taman kanak – kanak atau yang disebut *The Bobo Doll Studies* dimana dalam eksperimen tersebut anak – anak diperlihatkan perilaku agresivitas dari sebuah film yang menunjukkan orang dewasa melakukan perilaku agresivitas pada sebuah boneka. Dapat disimpulkan bahwa agresi adalah hasil konflik emosional seseorang yang merupakan pelampiasan dari perasaan frustrasi dalam bentuk merusak orang atau benda dengan unsur kesengajaan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa anak – anak lebih mungkin mengekspresikan respon agresi yang mereka pelajari dengan melihat model agresif (Atkinson, 1987).

perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku yang secara sengaja dilakukan untuk melukai orang lain baik secara verbal atau non verbal atau menghancurkan barang (Atkinson, 1987). Davidoff (1991) juga mendefinisikan agresi sebagai setiap tindakan

mahluk yang ditujukan untuk menyerang dan menyakiti mahluk lainnya. Tokoh lain menyatakan perilaku agresif sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis (Buss & Perry, 1992).

Banyak faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan perilaku agresif. Davidoff (1991) menyebutkan ada empat faktor yang mempengaruhi tindakan perilaku agresif yaitu : 1.) Faktor biologis , Gen berpengaruh pada pembentukan sistem neural otak. 2.) Sistem otak yang terlibat dalam agresi ternyata dapat memperkuat atau mengendalikan emosi. 3.) Kimia darah khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan faktor keturunan mempengaruhi perilaku agresi. 4.) Kedua Faktor belajar Sosial, mahluk secara terus menerus belajar tentang agresi dari pengalamannya mengenai dunianya (keluarga dan temannya).

Ada 4 aspek dalam perilaku agresif yaitu; 1.) *Physical Aggression* tindakan agresi yang bertujuan melukai orang lain dengan fisik. 2.) *Verbal Aggression* yang mencakup melukai atau menyakiti orang lain dengan makian atau kata – kata. 3.) *Hostility* yaitu tindakan yang memperlihatkan kebencian, permusuhan kepada orang lain. 4.) *Anger* yaitu emosi negatif dari harapan yang tidak terpenuhi seperti marah, kesal dan lain sebagainya (Buss and Perry, 1992).

Ada beberapa hal yang menjadi penyebab seseorang melakukan perilaku agresif. Ada 3 penyebab seseorang melakukan tindakan agresi yaitu : a. Frustasi, Frustasi terjadi apabila seseorang terhalang oleh sesuatu untuk mencapai tujuan, target, keinginan, atau harapan. Dan perilaku agresif adalah salah satu cara berespon terhadap frustasi tersebut. b. Sakit Fisik , Sakit fisik yang dimaksud adalah bentuk serangan fisik. Pengetahuan bahwa rasa sakit dapat meningkatkan keinginan menyerang secara agresif. c. Ejekan, Hinaan, dan Ancaman, Ketiga hal tersebut sering menjadi pendorong seseorang untuk melakukan perilaku agresif. Berawal dari satu orang yang mengejek atau menghina orang lainnya akan terus – menerus sampai pada akhirnya terjadi konfrontasi dan orang yang merasa dihina tersebut akan marah dan cenderung mengarah kepada perilaku agresif (Davidoff, 1991).

### **Bermain Musik Kreatif**

Berbagai intervensi bermain musik telah terbukti membantu siswa dengan masalah perilaku melalui bermain instrument dan suara efektif mengurangi masalah emosional seperti hiperaktif dan perilaku agresif (Jackson, 2003). Penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa penelitian bermain musik menghasilkan emosi dan perilaku positif dari berbagai variasi musik sesuai dengan keterampilan sosialisasi anak – anak (Handerson, 1983). Bermain sebagai aktivitas yang menggairahkan dan menyenangkan karena bermain dapat memuaskan dorongan eksplorasi dari anak (Berlyne, 1960).

Sedangkan musik kreatif adalah seni menyusun nada atau suara untuk menciptakan suatu komposisi musik dengan ide atau gagasan baru. Bermain musik kreatif didefinisikan sebagai model terapi yang dikembangkan berdasarkan kebebasan improvisasi (Djohan, 2006). Bermain musik kreativitas ini diterapkan untuk anak yang mengalami kesulitan belajar, dari yang ringan sampai yang berat, termasuk gangguan emosi dan perilaku. Lebih jelas Djohan (2006) menjelaskan bahwa dalam musik kreatif terapis dan klien akan saling memainkan saling memainkan alat musik untuk membentuk suatu melodi atau lagu. Musik dalam bentuk improvisasi klinis digunakan untuk menguatkan relasi dengan klien, memberikan makna komunikasi dan ekspresi diri, efek perubahan dan realisasi dari potensi yang dimiliki. Bermain musik kreatif ini dikenal juga dengan nama “Pendekatan Nordoff-Robbins (NR)”. Peralatan

yang digunakan menggunakan gabungan instrumen musik konvensional dengan nonkonvensional, atau dapat juga menggunakan musik nonkonvensional (apa saja yang berada disekitar maupun di luar diri kita atau benda yang dapat menghasilkan bunyi). Aktifitas musik kreatif ini juga dapat berupa permainan – permainan yang menyenangkan berbentuk ansambel atau dimainkan secara berkelompok.

Dalam strategi bermain musik, ada beberapa tujuan yang akan dicapai yaitu menguatkan perilaku yang diinginkan dan meniadakan perilaku yang tidak diinginkan; a. Musik sebagai penguat (*Reinforcement*), mendengarkan musik, memainkan alat musik, pengalaman berkreasi dan aktivitas musik dalam kelompok merupakan stimulus yang dapat memperkuat dan mendorong perilaku, ketika suatu perilaku dihasilkan melalui kondisi yang menyenangkan, maka perilaku ini akan diulangi, menetap, berkesinambungan dan meningkat. Untuk mencapai hal tersebut harus memperhatikan beberapa hal seperti; 1.) Harus ada batasan yang jelas untuk musik dijadikan penguat, 2.) Proses pemberian reward dan punishment melalui musik secara berturut – turut pada akhir perilaku secara bertahap akan menghasilkan perilaku yang diinginkan, 3.) Konsekuensi musik (*reward dan punishment*) harus disepakati sejak awal, 4.) Konsekuensi yang telah dipilih harus diberikan setelah rangsang direspon dan harus dilakukan secara konsisten dan konsekuen. b. Musik sebagai ganjaran negatif (*Punishment*), ganjaran didefinisikan sebagai hasil dari adanya pengurangan perilaku, sementara negatif menunjuk pada penarikan kembali stimulus. Misalnya mengambil alat musik dari klien setelah dia memukul temannya. Musik sebagai penguat dan musik sebagai ganjaran negatif harus diterapkan sejajar, aturan yang sama berlaku baik untuk menurunkan atau meningkatkan perilaku (Ahmad, 2015).

Bermain dengan menggunakan musik dianggap memiliki pengaruh terhadap tubuh dan jiwa manusia. Beberapa penelitian membuktikan bahwa musik berpengaruh terhadap manusia secara fisiologis, psikologis dan spritual. Dari beberapa peneliti menemukan kemungkinan bahwa musik dapat menjadi alat bantu untuk mengembangkan kecerdasan manusia, dengan kata lain musik berpengaruh terhadap otak dan emosi manusia.

Terdapat 4 aspek pendukung bermain musik ; 1.) Respon Emosi Musikal, respon emosi musikal adalah memahami emosi yang muncul karena mendengarkan musik. 2.) Respon Fisiologis, respon fisiologis sering diabaikan karena dianggap berhubungan langsung dengan proses psikologis dan psikoterapi yang penting dalam terapi musik. 3.) Musik dan Penyembuhan , pengaruh musik terhadap fisik orang yang mendengarkannya karena orang tersebut tidak hanya mendengarkan musik melalui telinganya tetapi juga melewati setiap pori – pori tubuhnya. 4.) Psikobiologi Suara, pemahaman tentang suara juga membutuhkan pengetahuan tentang efek suara terhadap persepsi klien, apakah suara tersebut menimbulkan traumatik (Ahmad, 2015).

Selain itu terdapat tiga sistem saraf dalam otak yang akan terpengaruh oleh musik yang didengar, yaitu: 1.) Sistem otak yang memproses perasaan, musik merupakan bahasa jiwa yang mampu membawa perasaan kearah mana saja. Musik yang didengar akan merangsang sistem saraf yang akan menghasilkan suatu perasaan. 2.) Sistem otak kognitif, musik akan merangsang sistem ini secara otomatis walau seseorang tidak menyimak atau memperhatikan musik yang diputar. Sistem ini dirangsang maka seseorang akan meningkatkan memori, daya ingat, kemampuan belajar, kemampuan matematika, dll. 3.) Sistem otak yang mengontrol kerja otot., musik secara langsung bisa mempengaruhi kerja otot kita. Detak jantung dan

pernafasan bisa melambat atau cepat secara otomatis, tergantung alunan musik yang di dengar (Ahmad,2015).

### **Bermain Musik Kreatif dan Perilaku Agresif**

Berdasarkan kajian teoritis sebelumnya, dapat dilihat keterkaitan antara kedua variabel penelitian. Perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku yang secara sengaja dilakukan untuk melukai orang lain baik secara verbal atau non verbal atau menghancurkan barang (Atkinson,1987). Berbagai intervensi bermain musik telah terbukti membantu siswa dengan masalah perilaku melalui bermain instrument dan suara efektif mengurangi masalah emosional seperti hiperaktif dan perilaku agresif (Jackson,2003).

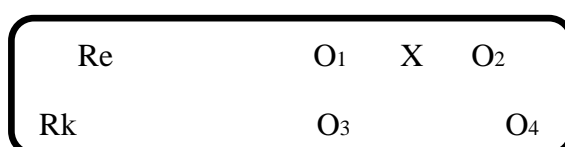
Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penelitian bermain musik menghasilkan emosi dan perilaku positif dari berbagai variasi musik sesuai dengan keterampilan sosialisasi anak – anak (Handerson,1983). Begitupun dengan musik kreatif dimana anak – anak dapat dengan bebas dan kreatif menuangkan ide – ide mereka ketika bermain musik kreatif. Di dalam musik kreatif siswa akan memainkan alat – alat musik yang berasal dari barang – barang bekas seperti galon, botol kaca bekas, kaleng bekas, botol yakult berisikan beras, sendok, dan sumpit. Siswa dapat secara bebas menuangkan ide mereka dalam mengarasemen lagu.

Penjelasan itu menunjukkan bahwa musik dapat mempengaruhi emosi seseorang dalam hal ini perilaku agresif. Karena salah satu fungsi dari musik itu sendiri adalah sebagai fungsi ekspresi, dimana bermain musik dapat menimbulkan ransangan kemauan mengekspresikan dan menyalurkan perasaannya secara bebas dan musik dapat digunakan sebagai media penyalur emosional, sosial dan psikologik. Selain itu dari kegiatan bermain musik ini dapat menimbulkan kreasi melalui alat musik. Musik digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu menguatkan perilaku yang diinginkan dan meniadakan perilaku yang tidak diinginkan (Ahmad,2015). Sehingga diharapkan musik dapat menyalurkan emosi negatif yang ditunjukkan melalui perilaku agresi dan kreasi mereka melalui bermain musik kreatif.

## **METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *True Experimental Design* dimana peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dimana diberikan pretest untuk mengetahui perbedaan awal antara grup kontrol dan grup eksperimen. Sehingga penelitian ini menggunakan model *Pre – Post test Control Grup Design*. Rancangan penelitian dapat digambarkan:



Sumber : (Amet,2011)

Gambar 1. Disain Eksperimen



Keterangan :

Re : Kelompok Eksperimen

O<sub>1</sub> : Pretest

Rk: Kelompok Kontrol

O<sub>2</sub> : Post test

X : Perlakuan

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode bermain musik kreatif sebagai metode intervensi penelitian dengan tujuan untuk menurunkan perilaku agresivitas pada siswa sekolah dasar.

### Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini didapatkan secara acak di SD Muhammadiyah 1 Jember dengan subjek terpilih dari kelas 4 dan kelas 5 atau berusia 8 – 12 tahun berjenis kelamin laki – laki dan perempuan di sekolah tersebut. Subjek kemudian dibagikan skala perilaku agresif sebelum diberikannya perlakuan untuk mengelompokkan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada masing – masing kelompok terdapat subjek dengan perilaku agresif tinggi maupun perilaku agresif rendah atau yang disebut dengan *Mix random sampling* dengan hasil  $p = .125$  pada kelompok eksperimen dan  $p = .200$  pada kelompok kontrol

### Variabel dan Instrumen Penelitian

Bermain musik kreatif adalah bermain dengan menggunakan musik yang disusun untuk menciptakan suatu komposisi musik dengan ide atau gagasan baru. Adapun bentuk perlakuan tersebut berupa serangkaian tahapan menyusun konsep lagu hingga pementasan musik yang memberikan manfaat terapeutik bagi siswa sekolah dasar untuk menurunkan perilaku agresif mereka dan menyalurkan emosi negatif dalam bentuk kreatifitas dalam bermusik. Proses intervensi bermain musik kreatif ini akan berlangsung selama kurang lebih satu minggu atau 6 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan intervensi akan dilakukan selama kurang lebih 20 menit di setiap sesinya. Intervensi bermain musik kreatif ini dilakukan di ruang kelas pada setiap sesinya.

Data penelitian diperoleh dari instrumen penelitian dengan menggunakan pengukuran *Aggression Questionnaire scale* (1992) dari Yulia Syukmawati yang mengadaptasi dari *Aggression Questionnaire scale* Buss & Perry (1992) yang digunakan untuk mengukur perilaku agresif yang terdiri dari fisik dan verbal, emosi negatif (*Anger*) dan kognisi negatif (*hostility*) (Maxwell, 2007). *Aggression Questionnaire scale* ini berjumlah 29 item dengan empat pilihan jawaban antara lain Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Contoh item skala: “Terkadang saya tidak dapat menahan untuk menyerang orang lain” yang memiliki nilai konsistensi internal antara 0.72 dan 0.89 dan skor reliabilitas *test-retest* antara 0.72 dan 0.80. Skala disusun mengacu pada 4 aspek perilaku agresif dari Buss and Perry (1992) : 1.) *Physical Aggression* tindakan agresi yang bertujuan melukai orang lain dengan fisik. 2.) *Verbal Aggression* yang mencakup melukai atau menyakiti orang lain dengan makian atau kata – kata. 3.) *Hostility* yaitu tindakan yang memperlihatkan kebencian, permusuhan kepada orang lain. 4.) *Anger* yaitu emosi negatif dari harapan yang tidak terpenuhi seperti marah, kesal dan lain sebagainya. Hal – hal yang perlu dikendalikan dalam intervensi ini adalah perilaku siswa selama mengikuti kegiatan dan waktu selama pelaksanaan.



## Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Secara umum prosedur dari bermain musik kreatif adalah sebagai berikut: Prosedur dari bermain musik kreatif ini dimulai dengan memberikan skala perilaku agresif pada siswa kelas 4 dan 5 di SD Muhammadiyah 1 Jember secara acak. Pemberian skala perilaku agresif ini sebagai pre test atau sebelum diberikannya perlakuan. Kemudian dari hasil pretest tersebut siswa akan dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang pada masing – masing kelompok terdapat siswa dengan perilaku agresif tinggi dan rendah atau yang disebut dengan Mix random sampling. Bermain musik kreatif itu sendiri terdapat 6 sesi didalamnya. Pada sesi pertama peneliti akan menyampaikan tujuan dari bermain musik kreatif serta peraturan selama berlangsungnya kegiatan bermain musik kreatif yang harus dipatuhi oleh subjek. Selanjutnya pada sesi kedua subjek akan diperkenalkan tentang musik kreatif kemudian subjek akan di bimbing dalam mengkonsep lagu yang akan dinyayikan. Subjek diajak untuk dapat memunculkan kreatifitas mereka dalam mengarsenai lagu dan musik yang akan dimainkan.

Pada sesi selanjutnya yaitu sesi ketiga subjek akan mulai mencoba bermain musik kreatif dengan memainkan lagu hasil kreatifitas subjek yang telah dibuat sebelumnya pada sesi kedua. Subjek akan mencoba menyelaraskan nada antara alat musik satu dengan alat musik yang lain dan kegiatan ini masuk pada sesi keempat. Pada sesi kelima subjek akan berlatih secara intensif untuk mempersiapkan pementasan pada akhir sesi. Sesi yang terakhir yaitu sesi keenam, subjek mementaskan hasil kreatifitas mereka yang di tonton oleh guru dan siswa dari kelompok kontrol. Sesi terakhir ini diakhiri dengan diberikannya posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang nantinya sebagai acuan dari ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Alur pelaksanaan bermain musik kreatif terhadap perilaku agresif dapat digambarkan :



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Bermain musik kreatif

Setelah rangkaian intervensi berakhir, peneliti memasuki tahap analisa yaitu menganalisa hasil keseluruhan proses intervensi. Data – data yang telah diperoleh baik hasil *pretest* dan *posttest* diinput dan diolah dengan menggunakan program *SPPS for windows ver.21*, yaitu analisis *independent sampel t – test*. Selanjutnya peneliti membahas keseluruhan hasil analisa tersebut dengan data penunjang observasi atau interview. Terakhir, peneliti mengambil kesimpulan dari penelitian

## HASIL PENELITIAN

**Tabel.1. Deskripsi Subjek**

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
<b>Jumlah Subjek</b>	29	29
<b>Rentang Usia</b>	8 - 12	8 - 12
<b>Jenis Kelamin</b>		
<b>Laki – laki</b>	14	12
<b>Perempuan</b>	15	17
<b>Rentang Nilai Perilaku Agresif</b>	106 - 55	84 - 51
<b><i>M (SD)</i></b>	71.69 (11.502)	65.97 (8.962)

### Hasil Uji Asumsi

Berdasarkan hasil uji kenormalan pada *pretest* perilaku agresif di dapatkan nilai  $p = .125$  pada kelompok eksperimen dan ( $p = .200$ ) pada kelompok kontrol. Sedangkan pada *posttest* perilaku agresif didapatkan nilai ( $p = .200$ ) pada kelompok eksperimen dan ( $p = .152$ ) pada kelompok kontrol. Dari kedua hasil *pre* dan *posttest* tersebut menunjukkan bahwa data kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal karena kedua hasil tersebut  $p > .05$ . Pada uji homogenitas, didapatkan nilai signifikan untuk *pre* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen sebesar ( $p = .291$ ) untuk *pretest* dan ( $p = .981$ ) untuk *posttest* dimana kedua hasil tersebut  $p > .05$  yang berarti data kelompok kontrol dan eksperimen tersebut memiliki varian yang sama.

## Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 2. Independent sampel t-test**  
**Total (N=56)**

	Kelompok	<i>M</i>	<i>SD</i>	95%CI	<i>t</i> (56)	<i>p</i>
<b>Pre</b>	Eks	71.69	11.502	-11.155,-.293	-2.114	.039
	Kon	65.97	8.962	-11.148,-.300	-2.114	.039
<b>Post</b>	Eks	60.45	9.923	-7.947, 2.706	-.986	.329
	Kon	57.83	10.324	-7.948, 2.706	-.986	.329

Pada *independent samplet-test* didapatkan nilai  $t(27)=(-2.114)$   $p= .039 <.05$  untuk *pretest* perilaku agresif pada kelompok eksperimen dan kontrol, yang berarti ada perbedaan pada hasil *pretest* perilaku agresif pada kelompok eksperimen dan kontrol. Sedangkan pada *posttest* nilai  $t(27)=(-.986)$ ,  $p= .329 > .05$  yang berarti tidak ada pengaruh hasil *posttest* perilaku agresif pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 3. Paired sample t-test**

	Eksperimen	<i>M</i>	( <i>SD</i> )	95% CI	<i>t</i> (27) <i>p</i>
Pretest	-13.724	20.124	-21.386,	-3.669	.001
			-6.062		
Posttest	-13.724	20.124	-21.386,	-3.669	.001
			-6.062		
<b>Kontrol</b>					
Pretest	-16.655	10.715	-24.154,	-4.549	.000
			-9.156		
Posttest	-16.655	10.715	24.154,	-4.549	.000
			-9.156		

Berdasarkan *paired sampel t-test* pada tabel diatas didapatkan nilai  $t(27)=(-3.669)$ ,  $p= .001 <.05$ , pada kelompok eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* perilaku agresif yang telah diberikan. Sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan nilai  $t(27)= (-4.549)$ ,  $p= .000 <.05$  yang berarti ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan.

## DISKUSI

Dari hasil uji asumsi yang telah dilakukan pada uji normalitas menunjukkan hasil dari kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol data berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas untuk kedua kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki variasi yang sama. Sedangkan hasil *paired sampel t-test* pada kelompok eksperimen didapatkan hasil  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga ada perubahan pada hasil *pretest* atau sebelum diberikannya perlakuan dengan *posttest* atau setelah diberikannya perlakuan.

Pada hasil *independent sampel t test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan dari hasil *posttest* yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara metode bermain musik kreatif terhadap perilaku agresif, sehingga peneliti melakukan uji lanjutan dengan berdasarkan jenis kelamin dan aspek perilaku agresif. Dari hasil uji lanjutan berdasarkan jenis kelamin tidak terdapat perbedaan antara hasil dari siswa laki laki kelompok eksperimen terhadap siswa laki – laki kelompok kontrol dengan siswa perempuan kelompok eksperimen terhadap siswa perempuan kelompok kontrol. Kemudian peneliti melakukan uji lanjutan berdasarkan aspek perilaku agresif yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger* dan *hostility*. Berdasarkan aspek tersebut didapatkan hasil terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen untuk masing – masing aspek.

Pada aspek *physical aggression* nilai  $M=17.10$ ,  $SD=3.958$ . Pada aspek *verbal aggression*, nilai  $M=10.45$ ,  $SD=2.515$  Sedangkan pada aspek *anger* nilai  $M=15.17$ ,  $SD=2.765$ . Dan pada aspek *hostility*  $M=15.72$ ,  $SD=2.890$  Pada penelitian sebelumnya dengan menggunakan metode yang sama yaitu bermain musik kreatif, karakteristik subjek yang digunakan adalah pada siswa berkebutuhan khusus. Sehingga kurang tepat jika digunakan pada siswa reguler. Bermain musik kreatif akan lebih tepat jika bermain musik kreatif mengukur pada setiap aspek perilaku agresif. Sebuah studi yang melibatkan praremaja yang memiliki gangguan emosi dan perilaku menunjukkan bahwa perhatian siswa, motivasi dan permusuhan atau hostility telah meningkat secara signifikan setelah menerima terapi musik (Montello & Coons,1998).

Secara umum metode bermain musik dapat menghasilkan emosi dan perilaku positif pada anak – anak, namun secara khusus metode bermain musik tersebut dapat berpengaruh positif pada anak dengan berkebutuhan khusus yang mana di dalamnya anak dengan masalah perilaku seperti agresif dalam bentuk terapi musik. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebuah

jurnal terapi musik bagi anak – anak dengan kebutuhan khusus dimana Gold dan kawan – kawan (Gold, Voracek & Wigram 2004) melakukan meta analisis dengan menggunakan sebelas musik. Studi terapi yang melibatkan anak – anak dan remaja dengan kebutuhan khusus

(Edgerton, 1994; Eidson, 1989; Haines, 1989; Michel & Farrell, 1973; Michel & Martin, 1970; Montello & Coons, 1998). Penelitian ini menemukan bahwa terapi musik sangat signifikan sebagai metode yang efektif untuk anak – anak dan remaja dengan gangguan perilaku maupun gangguan perkembangan.

Telah banyak penelitian mengenai nilai terapi musik untuk anak – anak berkebutuhan khusus (Boxill, 1985; Bunt, 1994; Bunt & Hoskyns, 2002; Chester, Holmberg, Lawrence & Thurmond, 1999; Daveson & Edwards, 1998; Jellison, 2000; Ockelford, Welch & Zimmermann, 2002; Wilson, 1991), namun masih sedikit penelitian mengenai metode terapi bermain musik kreatif bagi siswa tidak berkebutuhan khusus. Penelitian sebelumnya mengenai musik maupun musik kreatif lebih mengarah pada karakter subjek yaitu anak – anak dan remaja berkebutuhan khusus dan menggunakan jenis musik yang berbeda.

Bermain musik kreatif dapat berpengaruh pada perilaku agresif jika diberikan dalam bentuk model terapi seperti pada penelitian sebelumnya. Dan model terapi ini membutuhkan keahlian khusus sebagai seorang terapis. Selain itu waktu dalam setiap sesi yang dibutuhkan juga menjadi perhatian penting mengingat bahwa penelitian dalam bentuk terapi. Sehingga, terapi yang diberikan dapat memberikan efek terapeutik bagi subjek.

Pada proses intervensi, subjek sangat antusias dengan metode bermain musik yang diberikan. Subjek merespon dengan positif terhadap intervensi yang diberikan dengan ditunjukkan subjek dapat mengekspresikan emosi negatif mereka pada saat memainkan alat musik. Subjek dengan bebas mengekspresikan emosi mereka tanpa ada yang menghalangi. Selama proses intervensi terdapat beberapa kekurangan, seperti kurangnya waktu dalam proses intervensi yang berlangsung yang dikarenakan subjek dalam keadaan akan menghadapi libur semester. Sehingga waktu yang diberikan kepada peneliti dirasa pada setiap sesinya dirasa kurang dan hasilnya kurang maksimal.

## **SIMPULAN DAN IMPLIKASI**

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara Metode Bermain musik kreatif (X) terhadap perilaku agresif (Y). Metode Bermain Musik Kreatif kurang tepat dalam menurunkan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar secara menyeluruh, namun dapat berpengaruh pada aspek perilaku agresif yaitu *physical aggression, verbal aggression, anger dan hostility*. Bermain musik kreatif akan berpengaruh terhadap perilaku agresif jika ditinjau dari aspek perilaku agresif. Tidak hanya pada aspek namun berdasarkan jenis kelamin dan karakteristik subjek juga menjadi bagian penting dalam pengaruhnya terhadap perilaku agresif. Untuk itu pada penelitian selanjutnya,

peneliti dapat meninjau berdasarkan aspek, jenis kelamin dan karakteristik subjek dalam penelitian yang akan dilakukan. Selain itu diperlukan pengembangan pada model intervensi bermain musik kreatif dalam hal prosedur ataupun desain penelitian. Sehingga intervensi bermain musik dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya. Keterbatasan dari penelitian ini adalah terbatasnya waktu penelitian yang diberikan pihak sekolah karena kesibukan sekolah dalam menghadapi kenaikan kelas.

## REFRENSI

- Ahmad, Z (2015). *Teaching music for autism: Terapi dan mengajarkan musik untuk anak autis*. Jogjakarta: Redaksi Maxima
- Anggita (2016) Berita Terkini Hari Ini: Tragis Siswi SD Tewas Dianiaya oleh Teman Kelasnya Sendiri. dari <https://iwartid.id/8269/berita-terkini-hari-ini-tragis-siswi-sd-tewas-dianiaya-oleh-teman-kelasnya-sendiri/>
- American Psychological Association. (2012). Publication manual of the American Psychological Association. Fifth Edition. Washington DC: APA.
- Artkinson, R. L., Artkinson, R. C., Smith, E. E., Bern, D.J. (1987). *Pengantar psikologi* (terj. Kusuma W), jilid dua, Interaksara
- Bandura, A (1925). *Social learning, Handbook of general learning corporation : Theory and research (1-46)*. New York City: General Learning Press
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict, arousal, and curiosity*. New York: McGraw-Hill
- Boxill, E. H. (1985). *Music therapy for the developmentally disabled*. Austin, Texas: Pro-Ed, Inc
- Bunt, L. (1994). *Music therapy, an art beyond words*. London: Routledge
- Bunt, L., & Hoskyns, S. (Eds.). (2002). *The handbook of music therapy*. Hove, East Sussex: Brunner-Routledge
- Buss, A.H., Perry, M. (1992) *The Aggression Questionnaire*. *J Pers*, 35, 138-67
- Chester, K. K., Holmberg, T. K., Lawrence, M. P., & Thurmond, L. L. (1999). A program-based consultative music therapy model for public schools. *Music Therapy Perspectives*, 17 (2), 82-91
- Chuningham, J. N., Kliwer, W., & Garner, P.W. (2009). Emotion socialization, child emotion dan regulation, and adjustment in urban African American families: Differential association across child gender. *Development and Psychopathology*, 21, 261-283.
- Damarjati Danu (2016, 21 Oktober) Viral Dimedsos Bocah Sd Melawan Ibu Guru. dari <http://news.detik.com/berita/d-3326185/viral-di-medsos-bocah-sd-melawan-ibu-guru>
- Daveson, B., & Edwards, J. (1998). A role for music therapy in special education. *International Journal of Disability, Development and Education*, 45(4), 449-455.
- Davidoff, L. L. (1991). Psikologi suatu pengantar (terj. Jumiati Mari) jilid dua. Jakarta: Erlangga

- Denham, S. A., Basset, H. H., & Wyatt, T. (2007). *The socialization of emotional competence. In J. e. Grusec and P. D. Hasting (Eds), Handbook of socialization: Theory and research (284-308). New York, NY: Guilford Press.*
- Djohan. (2006). *Terapi musik teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Galangpress
- Edgerton, C. (1994). The effect of improvisational music therapy on the communicative behaviours of autistic children. *Journal of Music Therapy*, 21(1), 31-62.
- Eidson, C. E. (1989). The effect of behavioural music therapy on the generalisation of interpersonal skills from sessions to the classroom by emotionally handicapped middle school students. *Journal of Music Therapy*, 26(4), 206-221.
- Gold, C., Voracek, M., & Wigram, T. (2004). Effect of music therapy for children and adolescents with psychopathology: A meta-analysis. *Journal Of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 45, 1054-1063.
- Haines, J. H. (1989). The effects of music therapy on the self-esteem of emotionally-disturbed adolescents. *Music Therapy*, 8(1), 78-91
- Handerson. (1983). *The effect of music on the reading comprehension of junior high school students. Doctoral dissertation, Walden University*
- Jackson, N. A. (2003). A survey of music therapy methods and their role in the treatment of Earl Elementary School Children with ADHD. *Journal Of Music Poetry Therapy*, 40(4), 302-323
- Jellison, J. A. (2000). *A content analysis of music research with disabled children and youth (1975-1999): Applications in special education. In Effectiveness of Music Therapy Procedures. Documentation of Research and Clinical Practice (3rd ed., pp. 199-264). Silver Spring, MD 20910: American Music Therapy Assn*
- Maxwell, J. P. (2007). Development and preliminary validation of a Chinese version of the Buss-Perry Aggression Questionnaire in a population of Hong Kong Chinese. *Journal of Personality Assessment*, 88(3), 284-294.
- Michel, D. E., & Farrell, D. M. (1973). Music and self-esteem: Disadvantaged problem boys in an all-black elementary school. *Journal of Research in Music Education*, 21, 80-84
- Michel, D. E., & Martin, D. (1970). Music and self-esteem research with disadvantaged problem boys in an elementary school. *Journal of Music Therapy*, 7, 124-127.
- Montello, L., & Coons, E. E. (1998). Effect of active versus passive group music therapy on preadolescents with emotional, learning and behavioral disorder. *Journal of music therapy*, 35(1), 49-67
- Ockelford, A., Welch, G., & Zimmermann, S. (2002). Music education for pupils with severe or profound and multiple difficulties - current provision and future need. *British Journal of Special Education*, 29 (4), 178-192
- Syukmawati, Y. (2016). *Pengaruh big five personality dan attachment style terhadap agresivitas*. Fakultas Psikologi Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi
- Wilson, S. (1991). Music therapy in education. *British Journal of Music Therapy*, 5(2), 14-17



# LAMPIRAN





# 1. UJI ASUMSI

## 1. Nilai Mean

**Statistics**

		Pretest	Posttest
N	Valid	58	58
	Missing	1	1
Mean		68,83	59,14
Median		66,50	59,00
Std. Deviation		10,620	10,123
Range		55	46
Minimum		51	39
Maximum		106	85

## a.2. Nilai mean usia dan JK

**Statistics**

		usia	JK
N	Valid	58	58
	Missing	1	1
Mean		10,21	1,55
Median		10,00	2,00
Std. Deviation		,744	,502
Range		3	1
Minimum		9	1
Maximum		12	2

## a.3 Nilai mean Pretest dan Posttest kelompok eksperimen

**Statistics**

		pretest	posttest
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
Mean		71,69	60,45
Median		69,00	59,00
Std. Deviation		11,502	9,923
Range		51	42
Minimum		55	43
Maximum		106	85

## a.4. Nilai mean Pretest dan Posttest kelompok kontrol

Statistics			
		pretest_kon	posttest_kon
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
Mean		65,97	57,83
Median		65,00	58,00
Std. Deviation		8,962	10,324
Range		33	46
Minimum		51	39
Maximum		84	85

## a.5. Uji Normalitas pretest

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	faktor	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
perilaku_agresif_pretest	eksperimen	,145	29	,125	,915	29	,023
	kontrol	,126	29	,200*	,959	29	,305

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## a.6 Uji Normalitas posttest

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	faktor	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
perilaku_agresif_posttest	eksperimen	,099	29	,200*	,974	29	,684
	kontrol	,140	29	,152	,953	29	,217

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## a.7 Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre_test	1,136	1	56	,291
post_test	,001	1	56	,981

## 2. UJI HIPOTESA



### 1. Paired sampel t-test kelompok eksperimen

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest_eks - posttest_eks	11,241	16,197	3,008	5,080	17,402	3,738	28	,001

### 2. Paired sampel test kelompok kontrol

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest_kon - posttest_kontrol	8,138	15,097	2,803	2,395	13,880	2,903	28	,007

### 3 Independent sampel t-test

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1,136	,291	-2,114	56	,039	-5,724	2,708	-11,148	-,300
	Equal variances not assumed			-2,114	52,842	,039	-5,724	2,708	-11,155	-,293
Posttest	Equal variances assumed	,001	,981	-,986	56	,329	-2,621	2,659	-7,947	2,706
	Equal variances not assumed			-,986	55,913	,329	-2,621	2,659	-7,948	2,706

### 3. UJI HIPOTESA LANJUTAN



## 1. Berdasarkan Aspek Perilaku Agresif

## Report

Kelompok		AspekPyhsica I	AspekVerbal	AspekHostility	AspekAnger
E	Mean	17,10	10,45	15,72	15,17
	N	29	29	29	29
	Std. Deviation	3,958	2,515	2,890	2,765
	Minimum	10	5	10	10
	Maximum	29	15	24	20
	Range	19	10	14	10
K	Mean	16,69	10,52	15,07	13,76
	N	29	29	29	29
	Std. Deviation	3,475	2,444	2,534	3,461
	Minimum	10	6	9	8
	Maximum	27	16	21	23
	Range	17	10	12	15
Total	Mean	16,90	10,48	15,40	14,47
	N	58	58	58	58
	Std. Deviation	3,698	2,458	2,714	3,186
	Minimum	10	5	9	8
	Maximum	29	16	24	23
	Range	19	11	15	15

## 2. Berdasarkan Jenis Kelamin

## 2.1. Subjek Laki – laki kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol

## Group Statistics

JK		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post_test	L_Eks	14	62,29	9,833	2,628
	L_Kon	12	58,33	11,758	3,394

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
post_test	Equal variances assumed	,434	,516	,934	24	,360	3,952	4,232	-4,782	12,687
	Equal variances not assumed			,921	21,579	,367	3,952	4,293	-4,960	12,865

## 2.2. Subjek Perempuan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

**Group Statistics**

	JK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	P_Eks	15	58,73	10,032	2,590
	P_Kon	17	57,47	9,547	2,315

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	,212	,648	,365	30	,718	1,263	3,463	-5,810	8,335
	Equal variances not assumed			,363	29,071	,719	1,263	3,474	-5,842	8,368





## 4. DATA *PRETEST*



4	2	3	2	2	4	1	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	4	65	
4	1	2	1	3	2	1	2	1	3	4	1	2	1	3	3	1	2	4	3	1	2	4	3	1	3	4	3	4
4	3	2	3	4	1	2	1	4	1	4	4	1	4	4	1	2	1	2	4	4	4	4	4	3	4	2	3	79
3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	60
4	3	4	1	4	1	3	3	3	2	4	1	3	4	3	2	1	4	2	3	4	1	3	2	1	4	4	3	81
4	2	3	2	4	2	1	1	2	4	1	2	2	2	4	3	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	4	2	63
3	2	3	1	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	4	2	4	51
4	2	3	2	2	4	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	3	1	2	4	3	2	4	1	3	75
3	2	2	1	4	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	4	69	
4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	1	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	68
3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	3	4	2	3	77
3	1	2	1	3	1	1	1	3	3	2	1	1	2	4	1	1	3	1	2	1	3	1	2	1	3	1	4	52
3	2	3	2	4	2	2	4	2	3	2	3	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	3	4	72
4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	1	3	2	4	1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	4	72
3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	4	3	3	4	2	4	82
3	4	4	2	3	2	2	2	4	3	3	4	2	2	3	4	1	2	2	4	3	2	4	3	4	2	4	4	84
4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	66
3	3	4	4	4	3	2	1	2	4	4	4	3	4	4	1	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	4	88
4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	1	4	3	3	1	4	3	2	4	3	2	4	92
3	1	4	2	3	2	2	1	2	1	3	1	3	1	1	4	1	1	2	1	1	2	3	3	4	3	2	4	55
3	3	4	3	4	2	3	2	3	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	67
3	3	2	3	4	2	3	1	4	1	3	3	1	2	2	1	1	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	4	69
3	1	4	1	1	1	3	2	3	1	3	3	2	4	2	1	1	3	4	2	1	3	4	2	3	4	1	66	
3	1	4	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	1	58
3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	2	2	3	1	2	2	3	4	2	2	3	2	2	3	2	77
3	4	4	1	1	1	2	1	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	4	1	1	1	4	62
4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	106
2	1	3	2	4	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	4	1	1	2	4	1	3	1	1	1	3	1	2	55
3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	3	1	3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	52
2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	65
2	1	4	1	4	2	3	1	3	1	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	3	56	
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	3	4	2	1	3	2	3	3	2	3	2	82	
3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	63
3	2	2	1	4	3	3	1	3	2	3	2	4	2	3	1	1	3	3	4	3	3	3	3	3	1	4	75	
2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	69
2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	67
2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	69
2	2	3	3	3	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	4	2	2	2	4	4	4	74
3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	65
3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	65
2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66
3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	59
4	1	4	2	2	3	3	1	3	3	4	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	62

4	2	2	1	1	4	1	1	1	2	2	1	3	3	3	2	3	2	4	62
2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	63
3	1	2	1	2	3	4	1	2	2	2	1	2	1	4	2	2	2	3	60
3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	63
2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	70
4	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	65
3	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	60
3	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	60



## 5. DATA *POSTTEST*





2	2	2	1	1	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	61	
2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	60
1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	54
1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	1	3	2	2	2	52
2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	1	3	2	2	2	57
1	1	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	53
2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	1	2	2	2	2	53
2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	55



## 6. SKALAPRETEST



Assalammu'alaikum wr, wb.

Salam kenal,

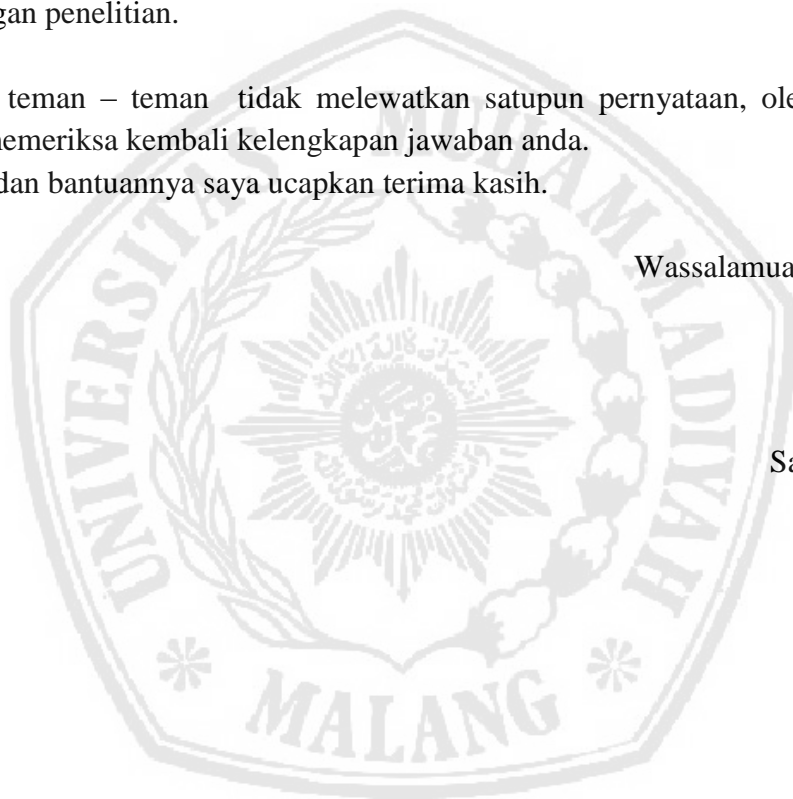
Saya, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melaksanakan penelitian skripsi. Saya meminta kesediaan teman - teman untuk mengisi form kuesioner di bawah ini.

Dalam hal ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, jawablah sesuai dengan keadaan diri sendiri teman - teman apa adanya. Adapun informasi atau data yang teman – teman berikan, akan sangat bermanfaat bagi penelitian saya dan perlu diperhatikan bahwa segala informasi yang teman - teman berikan beserta jawaban teman bersifat RAHASIA dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Saya harapkan teman – teman tidak melewatkan satupun pernyataan, oleh karena itu di mohon untuk memeriksa kembali kelengkapan jawaban anda.  
Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.  
Hormat Saya,

Safira Yusi Iradah





## IDENTITAS DIRI

Nama / Inisial :  
 Jenis Kelamin : L / P (Lingkari salah satu)  
 Usia : ..... tahun  
 Kelas :

## PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat butir-butir pernyataan, baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri Anda, dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu dari empat pilihan yang tersedia, pada kolom bagian kanan.

Jika jawaban Anda sangat setuju, beri tanda pada kolom SS. Jika jawaban Anda setuju, beri tanda S. Jika jawaban Anda tidak setuju, beri tanda pada kolom TS. Jika jawaban Anda sangat tidak setuju, beri tanda pada kolom STS.

Contoh

Jika jawaban anda setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya percaya dengan kemampuan yang saya miliki		√		

Tidak ada jawaban yang benar atau salah setiap pernyataan, seluruh jawaban adalah benar selama itu sesuai dengan diri teman – teman.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya jujur kepada teman – teman ketika tidak sependapat dengan mereka				
2.	Terkadang saya tidak dapat menahan keinginan untuk menyerang orang lain				
3.	Saya sering berbeda pendapat dengan orang lain				
4.	Jika diprovokasi, saya bisa memukul orang lain				
5.	Ketika orang lain mengganggu, saya bisa mengatakan kepada mereka apa yang saya rasakan				
6.	Jika ada yang memukul saya, saya akan membalasnya				
7.	Saya terkadang iri dengan orang lain				
8.	Saya lebih sering terlibat perkelahian dibandingkan dengan orang lain				
9.	Terkadang saya merasa tertipu				
10.	Jika perlu, saya menggunakan kekerasan untuk melindungi hak – hak saya				
11.	Saya cepat marah tapi cepat juga reda amarahnya				
12.	Pernah ada yang menantang saya sehingga kami berkelahi				
13.	Ketika frustrasi, saya memperlihatkannya				
14.	Saya pernah mengancam orang yang saya kenal				
15.	Saya terkadang merasa seperti orang yang kasar yang mudah meledak, amarahnya				
16.	Orang lain terlihat selalu tenang				
17.	Saya bisa berfikir bahwa memukul orang itu tidak baik				
18.	Jika saya marah, saya bisa memecahkan dan merusak barang – barang				
19.	Teman – teman saya merasa saya orang yang keras kepala				
20.	Terkadang saya tidak mengetahui mengapa saya sering				

	berfikir negatif terhadap suatu hal				
21.	Saya selalu beradu argument (debat) ketika berbeda pendapat dengan orang lain				
22.	Saya orang tenang				
23.	Saya mengetahui jika teman – teman saya membicarakan saya dari belakang				
24.	Terkadang saya kehilangan kendali diri tanpa alasan yang jelas				
25.	Saya curiga dengan orang asing yang terlalu akrab				
26.	Saya kurang bisa mengendalikan amarah saya				
27.	Terkadang saya merasa orang lain menertawakan saya dari belakang				
28.	Menurut teman – teman saya orang argumentatif (pengritik)				
29.	Ketika orang lain terlalu baik, saya merasa ingin tahu apa yang mereka inginkan				

## 7. SKALA *POSTTEST*



Assalammu'alaikum wr, wb.

Salam kenal,

Saya, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melaksanakan penelitian skripsi. Saya meminta kesediaan teman - teman untuk mengisi form kuesioner di bawah ini.

Dalam hal ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, jawablah sesuai dengan keadaan diri sendiri teman - teman apa adanya. Adapun informasi atau data yang teman – teman berikan, akan sangat bermanfaat bagi penelitian saya dan perlu diperhatikan bahwa segala informasi yang teman - teman berikan beserta jawaban teman bersifat RAHASIA dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

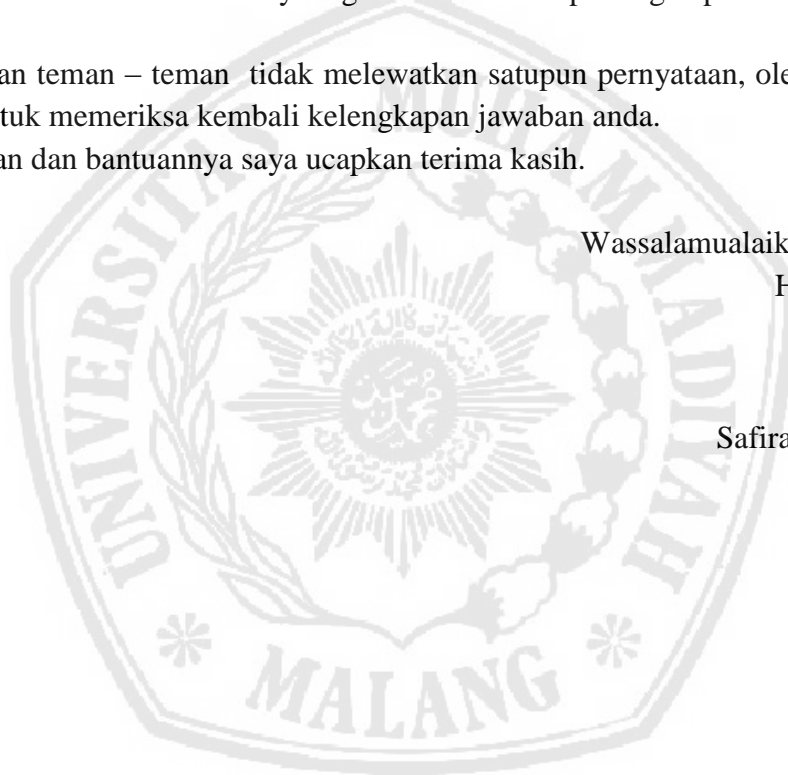
Saya harapkan teman – teman tidak melewatkan satupun pernyataan, oleh karena itu di mohon untuk memeriksa kembali kelengkapan jawaban anda.

Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Hormat Saya,

Safira Yusi Iradah



## IDENTITAS DIRI

Nama / Inisial :  
 Jenis Kelamin : L / P (Lingkari salah satu)  
 Usia : ..... tahun  
 Kelas :

## PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat butir-butir pernyataan, baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri Anda, dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu dari empat pilihan yang tersedia, pada kolom bagian kanan.

Jika jawaban Anda sangat setuju, beri tanda pada kolom SS. Jika jawaban Anda setuju, beri tanda S. Jika jawaban Anda tidak setuju, beri tanda pada kolom TS. Jika jawaban Anda sangat tidak setuju, beri tanda pada kolom STS.

Contoh

Jika jawaban anda setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya percaya dengan kemampuan yang miliki		√		

Tidak ada jawaban yang benar atau salah setiap pernyataan, seluruh jawaban adalah benar selama itu sesuai dengan diri teman – teman.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Terkadang saya merasa tertipu				
2.	Terkadang saya tidak dapat menahan keinginan untuk menyerang orang lain				
3.	Jika ada yang memukul saya, saya akan membalasnya				
4.	Jika diprovokasi, saya bisa memukul orang lain				
5.	Saya cepat marah tapi cepat juga reda amarahnya				
6.	Saya sering berbeda pendapat dengan orang lain				
7.	Saya terkadang iri dengan orang lain				
8.	Saya lebih sering terlibat perkelahian dibandingkan dengan orang lain				
9.	Saya jujur kepada teman – teman ketika tidak sependapat dengan mereka				
10.	Jika perlu, saya menggunakan kekerasan untuk melindungi hak – hak saya				
11.	Ketika orang lain mengganggu, saya bisa mengatakan kepada mereka apa yang saya rasakan				
12.	Orang lain terlihat selalu tenang				
13.	Teman – teman saya merasa saya orang yang keras kepala				

14.	Jika saya marah, saya bisa memecahkan dan merusak barang – barang				
15.	Terkadang saya merasa orang lain menertawakan saya dari belakang				
16.	Pernah ada yang menantang saya sehingga kami berkelahi				
17.	Saya bisa berfikir bahwa memukul orang itu tidak baik				
18.	Saya pernah mengancam orang yang saya kenal				
19.	Ketika frustrasi, saya memperlihatkankannya				
20.	Saya curiga dengan orang asing yang terlalu akrab				
21.	Saya selalu beradu argument (debat) ketika berbeda pendapat dengan orang lain				
22.	Ketika orang lain terlalu baik, saya merasa ingin tahu apa yang mereka inginkan				
23.	Saya mengetahui jika teman – teman saya membicarakan saya dari belakang				
24.	Menurut teman – teman saya orang argumentatif (pengritik)				
25.	Terkadang saya tidak mengetahui mengapa saya sering berfikir negatif terhadap suatu hal				



26.	Saya kurang bisa mengendalikan amarah saya				
27.	Saya terkadang merasa seperti orang yang kasar yang mudah meledak, amarahnya				
28.	Terkadang saya kehilangan kendali diri tanpa alasan yang jelas				
29.	Saya orang tenang				



## 8. SEBARAN ITEM SKALA



<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Physical Agression</b>	Menyerang, memukul dan merusak barang	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 17*,18	9
<b>Verbal Agression</b>	Berdebat, pengkritik, dan menunjukkan ketidaksukaan dari ketidaksetujuan pada orang lain	1, 3, 5, 21, 28	5
<b>Anger</b>	Mudah marah dan keras kepala	11, 13, 15, 19, 22*, 24, 26	7
<b>Hostility</b>	Iri hati dan curiga	7,9,16,20,23,25,27, 29	8

Keterangan: (\*) unfavorable



## 9. DOKUMENTASI









